Gothic

Die Legende lebt

Handbuch

PIRANHA BYTES

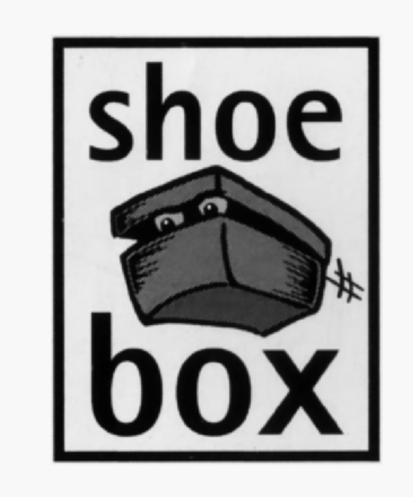
shoe box

Shoebox ist ein gemeinsames Label von Egmont Interactive und dtp digital tainment pool

Copyright © 2001 by Egmont Interactive. Alle Rechte vorbehalten.

GOTHIC TM ist ein Warenzeichen von Piranha Bytes.

Hergestellt von Piranha Bytes, Deutschland. Tochterfirma der Phenomedia AG.



Das Produkt wird veröffentlicht von Shoebox.
Shoebox ist ein gemeinsames Label von Egmont Interactive und dtp digital tainment pool.

Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2000 by RAD Game Tools, Inc.

Verwendet Miles Sound System

Dämonenbeschwörer

Ich rufe die Diener der Nacht,
ich befehlige die Machte der Finsternis;
fleischgewordene Magie kämpft auf meinen Wunsch,
seelenlose Geschöpfe töten nach meinem Willen.
Freiheit ist nur ein Gefühl,
ein starker Wille dagegen ist wahrhafte Macht.
Bist Du immer noch bereit,
mit dem Tod um Dein Leben zu spielen,
nur für Deine Freiheit?

- Xardas

SYSTEMANFORDERUNGEN & INSTALLATION 7
SYSTEMANFORDERUNGEN 7
SO INSTALLIEREN SIE GOTHIC 7
SO INSTALLIEREN SIE DIRECTX 7
SO STARTEN SIE DAS SPIEL 8
DAS HAUPTMENÜ 8
DAS HAUPTMENÜ 9
Neues Spiel 9
Spiel laden 9
Spiel speichern 10
Weiterspielen 10
Einstellungen 10
Intro spielen 10
Credits 10
GOTHIC verlassen 10
EINSTELLUNGEN 11
Einstellungen Spiel 12
Einstellungen Grafik 13
Einstellungen Video 14
Einstellungen Tastatur 15
Einstellungen Audio 18
SIE BETRETEN DIE WELT VON GOTHIC 19
GESCHICHTE VERGANGENER TAGE (STORY) 19
TUTORIAL 26
SPIELSTART: 26
Bewegungsarten: 26
Objekte benutzen: 27
Personen ansprechen: 27
Einen Gegenstand aufheben 27
Das Inventar 28
Nahrung essen 28
Kampfmodus: 28
Besiegte Gegner und Truhen durchsuchen: 28
Behälter öffnen: 29
Waffe anlegen: 29
Abspeichern: 29
Klettern: 30
Umsehen: 30
TOD 31
BEWUSSTLOSIGKEIT 31

AUSRÜSTUNG UND INVENTAR **34**
Waffen (Nah- und Fernkampf, Munition) *34*
Rüstungen *34*
Magie *34*
Artefakte *39*
Nahrung *39*
Tränke *39*
Schriften (Bücher, Karten, Schriftrollen) *39*
Verschiedenes *40*

HANDELN MIT NSC'S **41**

MAGIE **43**
GRUNDLEGENDES 44
DIE MAGIER 45
Feuermagier *45*
Wassermagier *45*
Bruderschaft (Psioniker) *45*
DIE ZAUBER 46
Feuerzirkel *46*
Wasserzirkel *47*
Bruderschaft *48*
Allgemeine *49*
Andere *50*

ERFAHRUNGSPUNKTE (XP) **51**

REGELN **52**

ATTRIBUTE & TALENTE **53**
Attribute *53*
Talente *53*

STEUERUNG **57**

WER IST WER **58**

BESTIARIUM **59**

TECHNISCHER SUPPORT UND KONTAKT **61**

CREDITS **62**

Systemanforderungen & Installation

Systemanforderungen

Computer:
Pentium II 400 MHz.
128 MB RAM
3D Grafikkarte mit 16 MB Speicher
Windows 98 / 2000
Tastatur
4 x CD-ROM
700 MB freier Festplattenspeicher
DirectX 7oder höher
Direct X kompatible Soundkarte

So installieren Sie GOTHIC

Legen Sie die GOTHIC CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn ihr Computer "AutoPlay" unterstützt, erscheint das GOTHIC Installationsmenü automatisch auf Ihrem Bildschirm. Wählen Sie den Punkt "GOTHIC installieren" in der Liste an, um mit der Installation zu beginnen. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nachdem das Spiel erfolgreich installiert wurde, wird Ihrem Startmenü eine Verknüpfung zu GOTHIC hinzugefügt.

Wenn Ihr System kein AutoPlay unterstützt, müssen Sie das Arbeitsplatz-Icon auf Ihrem Desktop öffnen und den Laufwerksbuchstaben anwählen, der Ihr CD-ROM_Laufwerk repräsentiert. Doppelklicken Sie auf das "Setup"-Icon und setzten Sie den Vorgang wie oben beschrieben fort.

So installieren Sie DirectX

Stellen Sie sicher, dass sich die GOTHIC CD in ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet. Wenn Sie mit der Installation beginnen, stellt GOTHIC automatisch fest, ob Sie DirectX installiert haben. Wenn Sie ihre Version von DirectX aktualisieren oder neu installieren müssen, werden Sie dazu aufgefordert.

So starten Sie das Spiel

Nachdem GOTHIC auf Ihrem Computer installiert ist, sollten Sie sicherstellen, dass sich die GOTHIC CD in ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.. Wenn bei Ihrem Computer die "Autoplay"-Option aktiviert ist, erscheint nach einlegen der CD das GOTHIC Menü. Falls AutoPlay nicht aktiviert ist können Sie die Verknüpfung unter START-PROGRAMME-PIRANHA_BYTES-GOTIC starten.

Das Hauptmenü

Neues Spiel

Mit der Auswahl dieses Punktes starten Sie ein neues Spiel. Wenn Sie noch kein Spiel begonnen haben oder neu starten wollen, müssen Sie diesen Punkt auswählen.

Spiel laden

Um ein abgespeichertes Spiel zu laden, wählen Sie diesen Punkt. Darin finden Sie eine Übersicht über alle bisher von Ihnen abgespeicherten Spielstände.

Spiel speichern

Zu Anfang können Sie diesen Menüpunkt nicht auswählen. Er wird erst im Spiel aktiviert. Speichern Sie regelmäßig, wann immer Sie ein Lager verlassen ist es gut zu speichern, wer weiß welche Monster sich hinter der nächsten Ecke verbergen. Wann immer Sie etwas Schwieriges gemeistert haben, speichern Sie.

Weiterspielen

Um wieder in das Spiel zurückzugelangen, wählen sie diesen Menüpunkt oder drücken Sie ESC.

Einstellungen

Die Schieberegler werden mit den Cursortasten Links und Rechts bedient.

Intro spielen

Wenn Sie sich das Eingangsvideo Intro-Video noch einmal ansehen wollen, können sie ein neues Spiel starten oder diesen Menüpunkt anwählen.

Credits

Mit diesem Menüpunkt können Sie alle Mitwirkenden an GOTHIC nachschlagen.

GOTHIC verlassen

Dieser Menüpunkt bringt Sie zu Windows zurück. (ACHTUNG: Es erfolgt keine automatische Speicherung des Spielstandes)

Einstellungen

Performance/Qualität

Hier sind einige Voreinstellungen gespeichert, die zur schnelleren und einfacheren Konfigurierung angegeben sind.

Einstellungen Spiel

Untertitel

Wenn Sie diese Option deaktivieren, werden Sie keine Untertitel im Spiel haben.

Animierte Fenster

Die Dialogfenster faden nicht aus sonder verschwinden abrupt.

Umschau umkehren

Wenn Sie sich mit ihrem Helden umschauen, haben Sie die Möglichkeit die Tasten für hoch und runter zu vertauschen.

Einstellungen Grafik

Texturqualität

Mit dieser Einstellung wird die Texturgröße angegeben. Je weniger Texturspeicher Ihre Grafikkarte hat, um so kleiner sollte die Texturgröße sein. Die maximale Größe sollten Sie ab 32MB einstellen.

Details

Mit der Detailtiefe wird angegeben, ab welcher Distanz zum Objekt das Lodding anfängt. Beim Lodding werden mehrere Flächen zu einer zusammengefügt. Dadurch werden Figuren eventuell etwas kantiger.

Sichtweite

Wenn Sie die Sichtweite reduzieren, wird ein langsameres System schneller laufen.

Wettereffekte (an/aus)

Einstellungen Video

Grafikkarte

Wenn Sie mehrere Grafikarten in Ihrem Rechner haben, können Sie hier die Grafikkarte für Gothic wählen. Sie müssen Gothic erst neu starten, damit diese Wahl übernommen wird.

Auflösung

Hier können Sie die Auflösung einstellen. Je geringer die Auflösung, desto schneller wird ein langsames System laufen. Diese Einstellung wird erst übernommen, wenn sie den nächsten Menüpunkt anwählen.

Helligkeit/Kontrast/Gamma

Mit diesen drei Reglern können Sie die werte an Ihre Monitor-Einstellungen anpassen.

Einstellungen Tastatur

Tastaturbelegung

Sie verlassen diese Option mit ESC. Drücken Sie Return auf dem Wert, den Sie ändern wollen. Dann geben Sie die neue Taste ein.

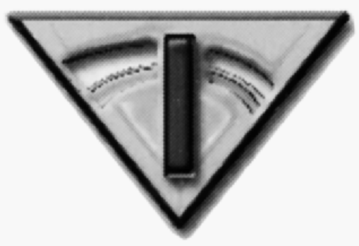
Vorwärts / Rückwärts / Links / Rechts

mit diesen Tasten steuern Sie Ihren Helden durch die Welt in die entsprechende Richtung

Aktion (Interaktion)

Mit dieser Taste werden Sie Gegenstände aufheben, Personen ansprechen, Türen öffnen, Leitern hochklettern und vieles mehr. Im Kampfmodus greifen Sie damit in Kombination mit den Cursortasten den Gegner an.

Schnelllaufen (Gehen/Rennen umschalten)
Diese Taste schaltet zwischen den verschiedenen Bewegungs-Geschwindigkeit um. Im Modus Gehen, werden Sie nicht von einer Klippe stürzen.
Springen/Seitschritt (springen/seitlich gehen)
Im Kampfmodus können Sie mit dieser Taste den Gegner seitlich umgehen.



Wenn Sie vor einem Hindernis stehen, wird der Charakter daran hochklettern, wenn es nicht zu hoch ist. Wenn Sie vor einem Gegenstand / Berg stehen, der nicht steil genug ist, wird der Charakter daran nicht hochspringen.
Waffen (Kampfmodus)
Mit dieser Taste wechseln Sie in den Kampfmodus. Wenn keine Waffe angelegt ist, wird der Faustkampf eingeschaltet. Es wird automatisch die letzte Waffe oder später auch Zauber aktiviert, der benutzt wurde. Wenn Sie jetzt zugleich die Cursortasten benutzen, können Sie die Waffen und Zauber wählen, die angelegt sind. Sobald eine Waffe oder ein Zauber angelegt wird, wird ein Shortcut zugewiesen. Für die Nahkampfwaffe ist dies immer **1**, für Fernwaffen **2** und die Zauber werden die Zahlen **4 – 9** zugewiesen. (**3** ist dabei der zuletzt benutzte Zauber und ^ der Faustkampf.)
Schleichen
Schleichen ist erst benutzbar, wenn Sie die Fertigkeit erlernt haben.
Umsehen
Wenn Sie bei Standardeinstellung die **0/Einfg** Taste auf dem Nummernblock drücken wird die Funtion aktiviert, bis Sie die Taste wieder loslassen. Mit den Cursortasten können Sie sich nach links/rechts/oben und unten umschauen. Mit der **Komma** Taste rechts davon können Sie sich in der EGO Perspektive umschauen.
Inventar (Gegenstände im Inventar)
Sobald Sie Gegenstände aufsammeln oder bekommen, werden diese im Inventar abgelegt.
Spielerstatus
Hier werden ihnen alle Eigenschaften des Helden angezeigt. Weitere Infos finden Sie unter Statusanzeige.
Missionen und Notizen
Sobald Sie Missionen oder Aufgaben angenommen haben, werden diese hier angezeigt. Alle wichtigen Informationen können hier jederzeit nachgelesen werden.

Karte

Wenn Sie eine Karte der Oberwelt besitzen, können Sie jederzeit Ihre Position mit Richtungsanzeige nachsehen. Alle Karten und Schriftstücke können aber auch im Inventar mit STRG und Pfeil nach Oben geöffnet werden.

(Nicht frei definierbare Tasten)

Der Sechserblock (Einfügen, Bild runter) sind alternative Steuerungstasten. So liegt auf Entfernen der Seitschritt und auf Einfügen das Linksdrehen. Mit den Tasten +/- auf dem Num-block kann die Entfernung der Kamera zur Spielfigur eingestellt werden.

Auf Standardeinstellungen zurücksetzten

Setzt alle Werte wieder so, wie beim ersten Start von Gothic.

Einstellungen Audio

Effekte und Sprache

Sound und Sprache können hier in der Lautstärke reguliert werden.

Musik-Lautstärke

Die Lautstärke der Musik wird über diesen Regler eingestellt.

Musik (an/aus)

Sie betreten die Welt von GOTHIC

Geschichte vergangener Tage (Story)

Vor vielen Jahren, in einem fernen Land, lebten die Menschen in einem Königreich, das sie **Myrtana** nannten. Es war ein blühendes Königreich, die Kornkammern waren Jahr um Jahr gefüllt und die Minen gaben gutes Kupfer, Bronze und Erz her, so das niemand Not leiden musste. Über allem standen die Priester der Götter, deren Macht und Einfluss groß waren. Die Götter waren dem Volk gut gesonnen, zu oberst stand **Innos** der Gott der Sonne und des Gesetzes, der als erster und höchster Gott verehrt wurde und dessen Priester die Magier des Feuers waren. Die Priester des Gottes **Adanos**, der die Waagschale zwischen Gut und Böse bildet , waren die Magier des Wasserkreises, nur dem Gott der Dunkelheit und des Todes, **Beliar**, waren keine Priester geweiht, denn seine Mächte waren von finsterer Natur.
In den Städten herrschte der Wohlstand und Gelehrte und Magier verstanden, einander Welt, Sterne, Magie zu erklären.
Doch dort, wo Zufriedenheit und Sicherheit sind, wachsen bald Neid und Misstrauen. Böse Menschen bereichern sich an den Früchten der Arbeit und streuen Argwohn und Furcht unter die Schwachen.
So kam es, das bald die benachbarten Reiche, Myrtanas Schätze für sich beanspruchen wollten. Allen voran das Reich **Varant**. Über die Hügel des Reiches kamen Reiterheere, Schiffe aus dunklem Holz zogen am Horizont auf und hissten die Fahnen des Kampfes. Die Armeen von Myrtana zogen aus, um das zu verteidigen, was ihre Heimat war.
Es war Krieg.

Die Armada des Königs versenkte Schiff für Schiff, doch erlitt dabei selbst große Verluste. Die Schlachten an Land wurden von Beginn an schnell und mit größter Härte geschlagen, denn beide Seiten forderten ihren Sieg. Doch soviel Schlachten Myrtanas Männer auch gewannen, sofort erreichte sie die Kunde, das an anderem Ort die varantenischen Reiterheere wieder ins Land einfielen. Der Krieg, dessen Ende schnell herbeigesehnt war, zog sich von Scharmützel zu Schlacht und dauerte viele Monde. Und so manch einer, der auszog sich einen Namen zu machen, sich seinen Sold verdingen oder einfach nur seine Heimat verteidigen wollte, lag bald mit dem Gesicht im Gras. Zu Tausenden kamen sie und zu Tausenden fielen sie. Doch König **Rhotbar** begnügte sich nicht damit, die Grenzen des Landes zu schützen. Um die Feinde ein für alle mal zu besiegen zog er mit seinen Mannen bis tief in die Länder ein und eroberte Grafschaften, Dörfer und Städte. Und alles was seine Truppen nicht zu halten vermochten, wurde dem Erdboden gleichgemacht. Dieser Krieg dauerte länger als vier Sonnenwenden. Sein strategisches Können und das seiner Generäle, das Zusammenspiel von Heer und Magie, verhalfen ihm dazu, dass er an einem Herbsttag vor den Toren der Hauptstadt von Varant stand. Als wären sie aus einem Traum erwacht, erblickten die Varantener das Heerlager vor ihrer Stadt und ergaben sich.

Die Tore wurden geöffnet, die Waffen gestreckt und an der Spitze seiner Männer ritt König Rhotbar von Schlachten gezeichnet, mit der Würde eines wahren Herrschers in die Stadt ein. Die Stadt wurde nicht geplündert, die Männer und Frauen nicht in Gefangenschaft gezwungen. König Rhotbar ließ den Herrscher von Varant aufknüpfen, ernannte einen Statthalter und einen Rat, der von nun an das Reich regieren sollte und kehrte nach Myrtana zurück. Er hatte sich die Anerkennung seiner

Größe verdient, aber den Preis den er zahlte, war hoch. Viele Männer, Söhne, Väter und Brüder hatten ihr Leben für das Reich gelassen. Zudem waren die Vorräte knapp geworden und ein Winter stand vor der Tür. Es herrschte an vieler Ort Hunger und Verzweiflung. In diesem Winter verstarb König Rhotbar, von den Wunden des Krieges geschwächt und verzehrt.
Sein Sohn, Rhotbar der Zweite ergriff schweigend das Zepter, ohne Zeremonie und Feiern und rief seine Priester, seine Berater und die Gelehrten zusammen. Gemeinsam entwickelten sie Pläne, das Reich wieder zu dem Wohlstand zu bringen, zu dem auch sein Vater einst das Reich gebracht hatte.
Doch als der Winter vorüber war, drohte dem Königreich schon die nächste Gefahr. Orkhorden aus den Nordlanden kamen über die Grenzen und plünderten Weiler und Landgüter. Wieder sandte der König seine Armeen aus, lies Grenzen befestigen und schickte Schutztruppen in die umkämpften Gebiete. Zahlreiche Schlachten forderten wieder viele Leben. Es waren nur kleine kurze Gefechte, aus denen kein Sieger hervorging , doch König Rhotbar wusste, das die Orks stark genug waren, um einen Krieg gegen Myrtana zu führen. Aber seine Armee war klein geworden und nur noch wenige Waffen standen ihm zu Verfügung. Zur Herstellung neuer Waffen brauchte er Erz. Die Lage war überall im Land schlecht, besonders in den Minenstädten. Diebe und Deserteure trieben ihr Unwesen und viele Gefangene flohen aus den Minen. Vor allem die Stadt Khorinis, eine der Haupt Erzlieferanten war zu wichtig als das der König nicht einreifen müsste. Denn in den Minen von Khorinis schürften die Gefangenen ein besonderes, seltenes Erz.
Magisches Erz.

Dieses Erz, wird es richtig geschmolzen, macht jede Klinge unzerstörbar und verleiht ihr eine Schärfe und Härte der keine Rüstung widerstehen kann.
Der König rief die **zwölf mächtigsten Magier** des Reiches zu sich, sechs vom **Kreis des Wassers** und sechs vom **Kreis des Feuers**. Er erteilte ihnen den Befehl, eine magische Barriere um die Minenkolonie von Khorinis zu errichten , um die zahlreichen Fluchtversuche der Arbeiter zu unterbinden. Eine Barriere, die alles Leben hinein, aber nicht wieder hinaus lies. Gemeinsam entwickelten die Zwölf Magier eine Zauberformel die dieses bewerkstelligen sollte.
Als die Formel fertig war, machten sich die Zwölf Magier auf, die Barriere zu errichten. Mit der Hilfe von **fünf magischen Foki**, die sie nach einem rituellen Muster aufstellten, bündelten sie ihre Kraft und sprachen die Worte des Zaubers.
Blitze zuckten am Himmel und dunkle Wolken zogen auf, wie ein Wirbelsturm vereinten sich die Ströme der Magie. Der Himmel färbte sich schwarz und ein anschwellendes Grollen entlud sich mit einem mal in einem explodierenden Donner.
Und dann war sie da.
Über eine riesige Fläche, viel größer als voraus berechnet, zog sich die Barriere wie eine gigantische Kuppel über den Landstrich.
Bestürzt stellten die Magier fest, dass sie in der Barriere eingeschlossen waren. Die Gefangenen nutzten die Gunst der Stunde und töteten die Wachen, die mit ihnen in der Barriere gefangen waren. Die Magier rührten sie nicht an, zum einen aus Furcht vor ihren Kräften, zum anderen, weil sie schnell erkannten das sie ohne die Hilfe der Magier, die Barriere niemals wieder verlassen konnten. In die Wachhäuser zogen die Gefangenen, an ihrer Spitze **Gomez**, derjenige der den Aufstand angeführt hatte, der

sich zuerst gegen die Wachen aufgelehnte hatte. Doch der Freude über den Sieg, wich bald der Sorge über Nahrung und Überleben. Die Gefangenen wussten, das sie auf die Güter und Waren des Reiches angewiesen waren. Ebenso wie der König das magische Erz brauchte.
So fassten sie schnell einen Plan, der beide Seiten zunächst zufrieden stellte. Für Erz Lieferungen bezahlte der König mit Waren, so das die Gefangenen überleben konnten. Doch nicht alle Gefangenen wollten weiterhin für den König arbeiten. Einer von ihnen sprach es laut aus und verließ das Lager. Sein Name war **Lee**. Ihm folgten einige Männer. Sie gründeten ein eigenes Lager, nah einer anderen Mine, das von da an nur noch das **Neue Lager** genannt wurde. Bei seiner Seite standen die Magier des Wassers, die weiter nach einem Plan forschten, die Barriere zu vernichten. Dafür sammelten sie das Erz aus ihrer Mine, das die Magier für ihre Forschungen brauchten. Ihr Ziel war, einen Weg nach draußen zu finden.
Die Magier des Feuers bleiben bei Gomez im **Alten Lager**. So waren die Magier in beiden Lagern vertreten und hielten zudem die Gefangenen davon ab, sich gegenseitig umzubringen. Mit den Gütern aus dem Königreich war das Überleben der Gefangenen gesichert und Gomez ernannte die stärksten Gefangenen zu seiner Garde und bald regierte er sein eigenes Reich, in dem zwar alle gefangen waren, aber während die einen in der Mine schufteten, lies Gomez sich immer besser vom Königreich bezahlen und sehr bald standen Wein, gutes Essen und Bücher für die Magier auf der Liste der Handelsgüter.
Viele Monde waren ins Land gezogen, als ein Mann in der Gefangenenkolonie anfing, seine Visionen der Freiheit zu verkünden Er nannte sich **Y'Berion, der Erleuchtete,** und seine Worte waren von tiefem Glauben und Macht und alsbald zog er

sich mit einer Schar Anhänger in den **Sumpf** zurück, wo sie ihr eigenes Lager gründeten. Von **seltsamen Mächten** wurde bald berichtet, von Zauberei und Beschwörung, die selbst den Magiern unbekannt war. Und auch dieses Lager fand Zuwachs. Sie lebten vom Anbau von **Sumpfkraut**, dessen Rauch begehrt war, denn er schenkte den Menschen angenehme Träume. Sie handelten dieses Kraut mit dem Alten Lager und lebten sonst eher karg, aber zufrieden.

Das Königreich erholte sich indes allmählich von den Wunden der Vergangenheit . Auf den Feldern gedieh der Weizen und neue Handelsverträge wurden geschlossen.

Nur die Barriere kündigte wie ein Mal, vom Scheitern sämtlicher Versuche sie zu zerstören.

Und dann kamen die Orks.

Wie ein Sturm fegten sei über das Land, schlugen die Armeen des Königs nieder und töteten jeden Mensch, der ihnen in die Hände fiel. So rüstete König Rhotbar der zweite wieder zum Krieg und jeder Mann wurde zu den Grenzen geschickt.

In diesen Tagen wurde jeder, der sich eines **Verbrechens** schuldig gemacht hatte und sei es auch nur so gering, in die Minenkolonie von Khorinis gebracht. In den Schmelzen brannte Tag und Nacht das Feuer und beständig war das Hämmern der Schmieden zu hören.

Heute wird ein weiterer Verurteilter in die Mine gebracht. Dieser Verurteilte bist Du. Nur ein weiterer Gefangener, der für den Rest seines Lebens in der Barriere gefangen sein wird. So denken sie jedenfalls....

Was niemand sieht, kann keiner verurteilen.

Tutorial

Bevor Sie anfangen

Wenn Sie eine Aktion mit der Tastatur ausführen können, wird diese Taste fett gedruckt. So wird das Ziehen der Nahkampfwaffe als 1 dargestellt, um zu erklären, dass mit Drücken der Taste "1" die angelegte Nahkampfwaffe eingesetzt wird.

Sie übernehmen die Steuerung

Sie starten an einem kleinen See im Gefängnis. Vor ihnen erstreckt sich ein Weg, der in das Alte Lager führt. Hinter ihnen ist die Stelle an der die Waren zwischen der Außenwelt und dem Alten Lager ausgetauscht werden. Wenn Sie zu dicht an die magische Barriere kommen, werden Sie von der Wucht der magischen Aufladung zurückgeworfen und Sie werden Schaden nehmen.

Spielstart:

Nach dem Intro stehen Sie Diego gegenüber. Er ist einer der Leute aus dem Alten Lager. Er spricht Sie an und Sie können aus dem Dialogfeld am unteren Bildschirmrand eine Frage auswählen und mit RETURN bestätigen. Da Sie noch denkbar wenig über diese Welt wissen, sollten Sie sich erst einmal mit ihm unterhalten.
Wenn sie den Dialog mit Diego beenden, geht dieser zurück zu Alten Lager. Sie sollten sich am besten erst etwas mit der Steuerung vertraut machen, bevor Sie auch dorthin gehen.

Bewegungsarten:

Am Spielbeginn haben sie die Bewegungsarten GEHEN und RENNEN.
Wenn sie sich mit den Cursortasten bewegen ist normalerweise der RENNEN-Modus eingeschaltet
UMSCHALTTASTE: Bewegungsart GEHEN aktiv solange die Taste gedrückt bleibt.
FESTSTELLTASTE: Umschalten zwischen GEHEN und RENNEN-Modus. GEHEN bleibt so lange eingestellt, bis die FESTSTELLTASTE erneut gedrückt wird.

Wenn sie dem Weg folgen, kommen sie zu einer Barrikade auf der zwei Männer stehen.

Objekte benutzen:

Sie können die Leiter benutzen um auf die Barrikade zu klettern. Stellen sie sich dazu dicht vor die Leiter.
FOKUSNAMEN: Um Gegenstände zu benutzen müssen sie sich so positionieren, daß der Name des Gegenstands auf dem Bildschirm angezeigt wird.
STRG und PFEIL nach OBEN: Gegenstand im Focus benutzen (z.B. Leiter klettern)
Halten sie STRG und PFEIL nach OBEN gedrückt bis sie oben angekommen sind.

Personen ansprechen:

Oben auf der Barrikade steht Orry. Sprechen sie ihn an, um noch ein paar Tips zu bekommen.
Dazu müssen sie sich so positionieren, daß sie ihn im Focus haben. Sein Name wird dann auf dem Bildschirm angezeigt.
STRG und PFEIL nach OBEN: Personen ansprechen.

Benutzen sie die Leiter um wieder herunter zu klettern, oder lassen sie sich runterfallen.

Achtung! Wenn sie zu tief fallen, nimmt ihre Lebensenergie ab! Wenn sie im GEHEN-Modus sind, bleiben sie automatisch an Kanten stehen.

Hinter der Barrikade werden Sie einige Gegenstände am Boden liegen sehen. Sobald sie einen im Focus haben, wird ihr Name darüber angezeigt.

Sollten Sie die Beschreibung über der Waldbeere nicht sehen, so sind Sie im Kampfmodus.
Diesen verlassen Sie durch drücken der Leer-Taste.

Einen Gegenstand aufheben:

Stellen Sie sich vor die Waldbeere und drücken Sie Strg und PFEIL nach OBEN.

Das Inventar:

Aufgehobene Gegenstände werden in ihr Inventar gelegt.
TAB: Inventar öffnen / schließen
Am rechten Bildschirmrand wird Ihr Inventar angezeigt. Alle aufgehobene Gegenstände werden hier einsortiert.
Das Inventar ist in verschiedene Kategorien eingeteilt.
Drücken sie Pfeil Links/Rechts um zwischen den Kategorien zu wechseln.
Drücken sie Pfeil oben/Unten um Gegenstände innerhalb einer Kategorie zu wählen. Im Infofenster am unteren Bildrand werden Informationen zum angewählten Gegenstand angezeigt.

Nahrung essen:

STRG und PFEIL nach OBEN
Die aufgehobene Waldbeere ist in der Kategorie NAHRUNG einsortiert
Wenn sie Nahrung essen, wird verbrauchte Lebensenergie regeneriert.

Kampfmodus:

Sehen Sie sich ein wenig nach einer Fleischwanze um.
1: Nahkampf-Modus:
Wenn sie in den Kampfmodus wechseln, wird automatisch eine Waffe gezogen, falls eine aufgehoben und angelegt wurde.
Da sie aber noch keine haben, wird statt dessen Faustkampf benutzt.
Haben sie eine Fleischwanze im Focus, drücken sie STRG und eine Pfeiltaste um zu schlagen. Wenn Sie die Fleischwanze nicht treffen, haben Sie Sie nicht im Focus oder stehen zu weit weg, da diese Viecher sehr klein sind.
Im Kampfmodus können sie nur Kämpfen!

Wenn sie wieder etwas aufheben wollen oder Gegenstände benutzen, müssen sie den Kampfmodus beenden!
LEERTASTE oder Nahkampftaste (1) drücken um Kampfmodus zu beenden.

Besiegte Gegner und Truhen durchsuchen:

Stellen Sie sich vor die tote Fleischwanze und drücken Sie Strg und PFEIL nach OBEN

Das Inventar von besiegten Gegnern oder durchsuchten Behältern erscheint am linken Bildrand, ihr eigenes rechts.
STRG und Pfeil Rechts: Gegenstände aus einem fremden Inventar nehmen. Ist das fremde Inventar leer, schließen sie es mit TAB

Wenn Sie dem Weg weiter folgen, laufen Sie auf ein Holzkonstrukt zu. Darunter finden sie eine Truhe.

Behälter öffnen:

STRG gedrückt halten, wenn Figur kniet Pfeil nach OBEN um den Behälter zu öffnen.
Links wird das Inventar des Behälters gezeigt, rechts das eigene.
Sie können die Gegenstände aus der Truhe mit Strg und Pfeil rechts in ihr Inventar überführen.

Sollten Sie aus Versehen nur die rechts Taste gedrückt haben, so befinden Sie sich wieder in ihrem Inventar. Sie müssen jetzt erst solange links drücken, bis Sie wieder im linken Fenster sind. (Erkennbar daran, dass der oberste Gegenstand hell unterlegt ist.)
Mit TAB verlassen Sie die beiden Inventare und mit Pfeiltasten stehen Sie wieder auf.

Waffe anlegen:

Ein Stück weiter findet man in einem verlassenen Minestollen eine Spitzhacke.
Nicht die beste Waffe, aber besser als Faustkampf.
Wenn die Spitzhacke im Focus ist, können sie diese aufheben (mit STRG und Pfeil Oben)
Um die Waffe beim nächsten Kampf schnell ziehen zu können, muß sie angelegt werden.
Eine angelegte Waffe ist an der Spielfigur sichtbar.
TAB: Inventar öffnen, Waffe auswählen, STRG und Pfeil Oben um Waffe anzulegen, Inventar schließen.

Abspeichern:

Jetzt erst einmal abspeichern. Drücken Sie ESC und wählen Sie SPIEL SPEICHERN.

Drücken Sie Return. Geben Sie einen eigenen Namen ein und bestätigen mit Return.

Nun wir es gefährlicher! Links führt eine Brücke über den Weg. Hinter der Brücke wartet schon eine bessere Waffe auf sie, aber auch ein Gegner, den sie besiegen müssen!
Achten sie während des Kämpfens auf ihre Lebensenergie (der rote Balken am unteren Rand). Wenn sie im Kampf zu viel einstecken mussten, fliehen sie in eine sichere Distanz, öffnen sie ihr Inventar und regenerieren sie ihre Lebensenergie (Nahrung zu sich nehmen) bevor sie weiterkämpfen!
Stecken sie ihre Waffe weg, wenn keine Gegner mehr in der Nähe sind und durchsuchen sie besiegte Gegner und die Umgebung nach interessanten Gegenständen.

Klettern:

Wenn sie vor einer Wand stehen, können sie an Kanten hochklettern, die niedrig genug sind.
Alt und Pfeil Oben: Klettern
Dies können sie auf dem Rückweg über die Brücke erkunden. Wenn Sie die Brücke hinter sich haben, sehen sie mehrere Graskanten. Versuchen Sie einmal den Weg bis ganz nach oben zu finden. Oben werden in einiger Distanz einige Monster auf Sie warten.

Umsehen:

Drücken sie 0 auf dem Nummernblock, dann können sie sich mit den Pfeiltasten umsehen. Das selbe erreichen Sie mit der Kommataste rechts daneben, damit werden Sie sich in der Ego Perspektive umsehen können.

Wenn sie sich genug umgesehen haben, folgen sie dem Weg weiter ins Tal. Halten sie die Augen offen! Es gibt noch einiges zu entdecken, bis sie ím Alten Lager angekommen sind.
Falls sie Mensachen treffen reden sie mit ihnen. Vermeiden sie es ihre Waffe zu ziehen, denn das könnte sie provozieren.
Und lassen sie sich nicht hinreißen zu weit vom Weg abzuweichen, denn es lauern überall Monster, denen sie am Spielbeginn nicht gewachsen sind.
Gehen sie weiter zum Alten Lager....

wir wünschen Ihnen viel Glück!

Sie haben doch schon gespeichert, oder?

Tod

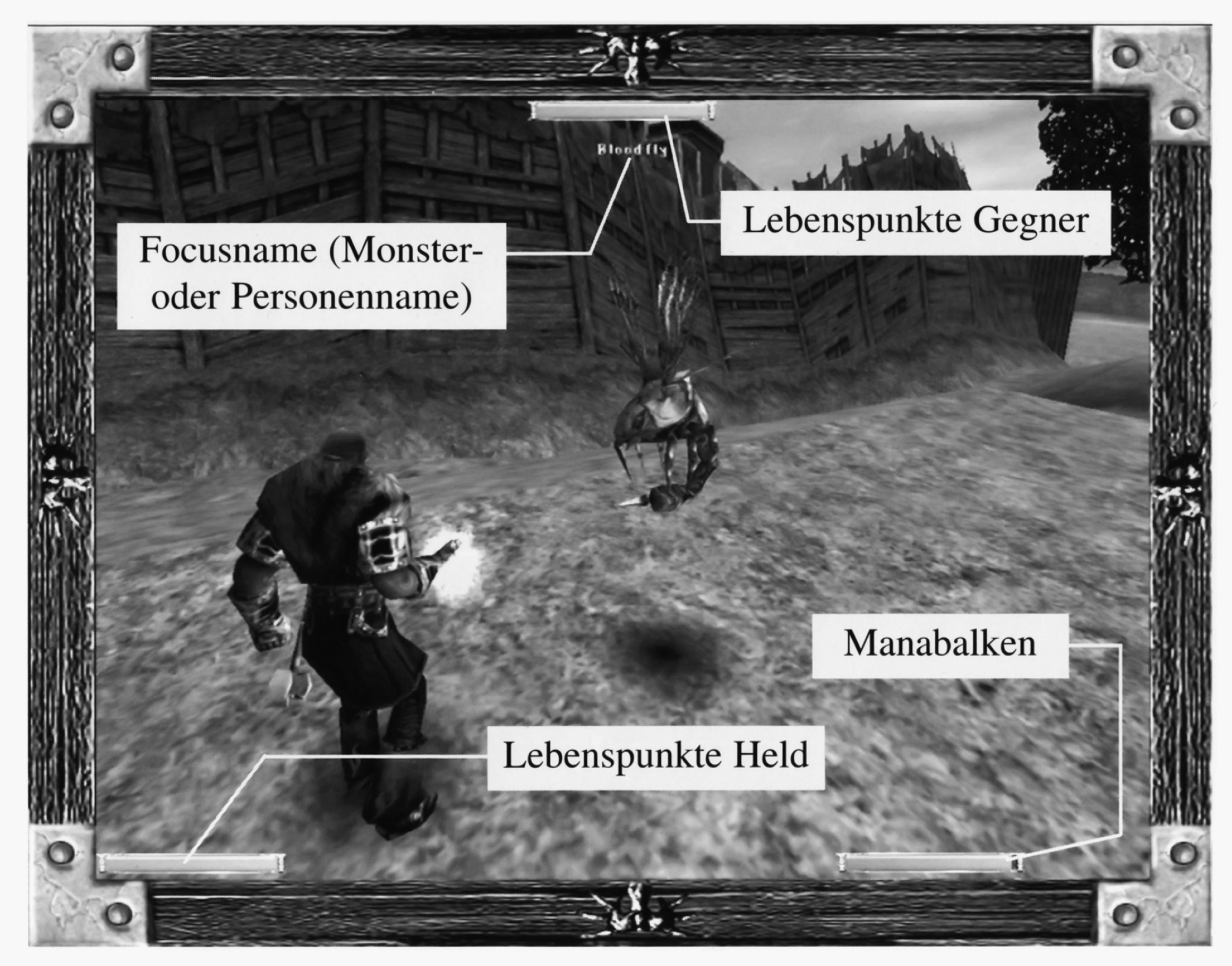
Wenn Sie sterben, laden Sie einen alten Spielstand. Der Tod tritt ein, wenn Sie keine Lebenspunkte mehr haben.

Bewusstlosigkeit

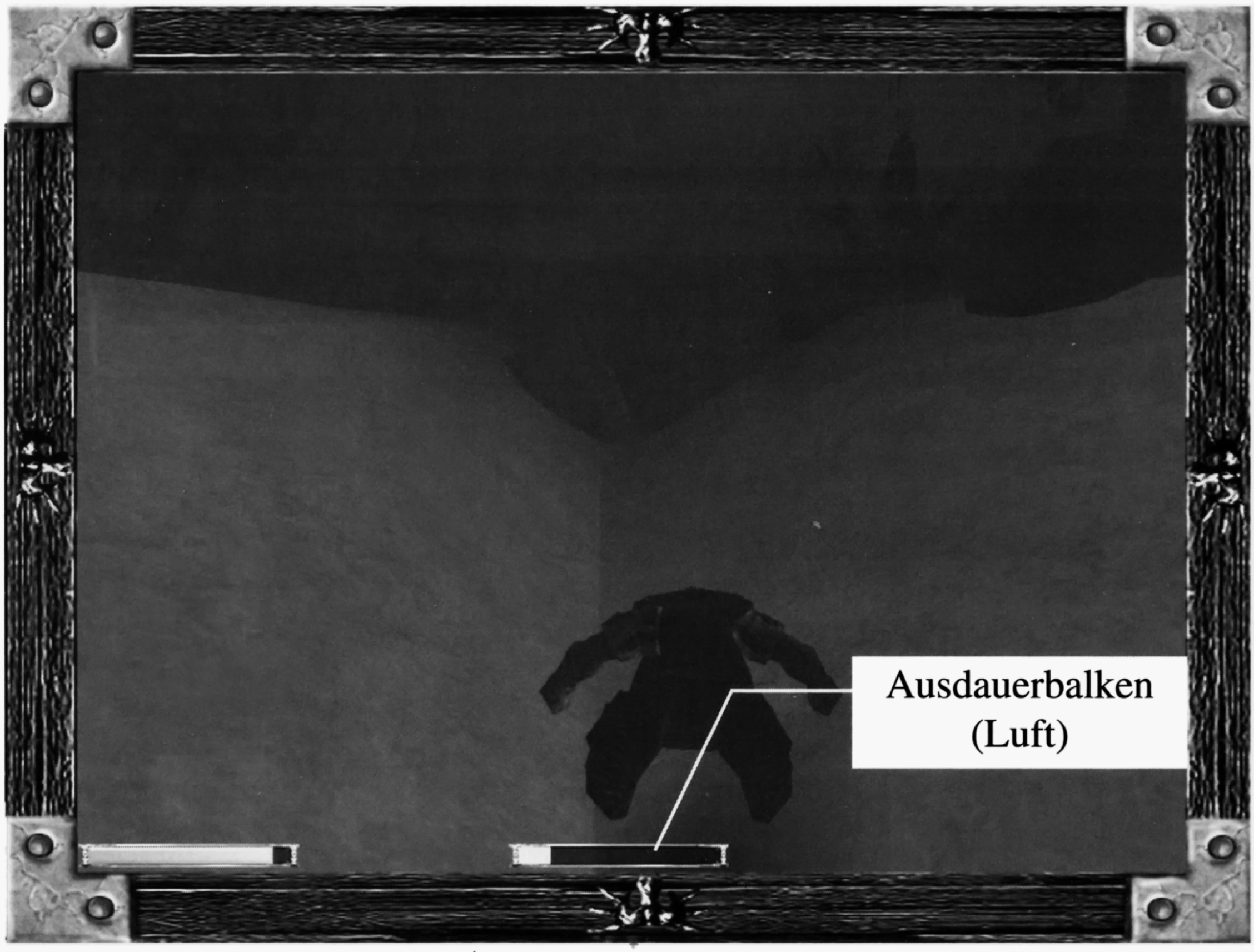
Bewusstlosigkeit tritt ein, wenn Sie gegen einen Menschen kämpfen und verlieren. Da es verpönt ist jemanden zu töten, wird Ihr Gegner es dabei belassen (es sei denn Sie haben ihn zum Todfeind gemacht).
Wenn sie nach einem Kampf bewusstlos am Boden liegen, wird ihr Gegner die Gelegenheit nutzen, sie um etwas Erz zu erleichtern. Aber was der kann, können sie schon lange! Wenn sie also einen Gegner besiegen, haben sie auch die Möglichkeit ihn zu durchsuchen (STRG und Pfeil OBEN), solange er am Boden liegt.

Die Anzeigen

Die Lebenspunkte des Gegners nehmen ab, wenn er Schaden erleidet. Es werden immer die Lebenspunkte des Gegners eingeblendet, den Sie im Focus haben. Durch Drehen des Helden kann man einen anderen Gegner in den Focus bekommen.
Die eigenen Lebenspunkte werden links angezeigt. Der Manabalken wird erst eingeblendet, wenn Sie einen Zauber aktiviert haben.



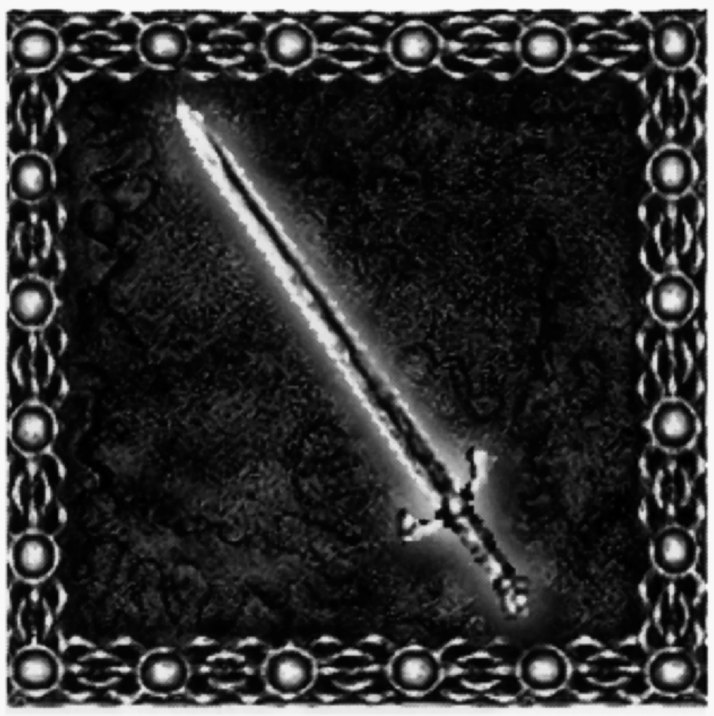
Der Atemluftbalken kommt erst zum Vorschein, wenn Sie sich unter Wasser begeben. Wenn die Atemluft ganz aufgebraucht ist und Sie immer noch unter Wasser sind, wird Ihre Lebensenergie reduziert. Ist auch der Lebensbalken aufgebraucht, ertrinken Sie.



Ausrüstung und Inventar

Zum Anlegen, Anziehen oder Benutzen STRG und Pfeil nach Oben.
Zum Fallenlassen STRG und Pfeil nach UNTEN.
Alle Gegenstände, die sie finden und aufheben, werden im Inventar in acht Kategorien einsortiert:.

Waffen (Nah- und Fernkampf, Munition)



Natürlich können Sie in der Welt von GOTHIC eine Menge Waffen finden. Insgesamt gibt es über 130 verschiedene. Für die Benutzung von Nahkampf-Waffen wird eine Mindest-Stärke vorausgesetzt, für die besseren Fernkampf-Waffen eine gewisse Geschicklichkeit.
Im Inventar wird die mächtigste Waffe immer ganz oben erscheinen.

Rüstungen

Sobald Sie eine Rüstung ergattern können, sollten Sie diese tragen. Später werden Sie sicher noch eine bessere finden. Die beste Rüstung wird im Inventar immer ganz oben erscheinen.
Mit der Tastenkombination STRG und Pfeil nach Oben können Sie diese anlegen.

Magie

Hier werden die magischen Schriftrollen und Runen aufbewahrt, die jeder Magier zum Zaubern braucht. Diese Zauber könne sie wie Waffen anlegen um sie im Kampf schnell benutzen zu können. Wählen sie eienn Zauber und drücken sie eine Taste von 4-9 um den Zauber dann jederzeit mit dieser Taste ziehen zu können)

OKAY, GENUG JETZT. WIR HATTEN DOCH VEREINBART, UNS HEUTE NICHT DARÜBER ZU STREITEN, SONDERN EINFACH NUR DEN KAMPF ANZUSCHAUEN!
UND IHR IM NEUEN LAGER SOLLTET BESSER AUF EURE DRECKIGEN PIRATEN AUFPASSEN. EINES TAGES HABEN DIE ERZBARONE GENUG VON IHNEN UND ES GIBT EINEN OFFENEN KRIEG ZWISCHEN DEN LAGERN!
TÖTE! TÖTE! TÖTE!
MHM...
HMMM...
ULGOR!
ULGOR!
GEH RAN!!
EY, KUCKT MA, 'N ERZBARON MIT SEINEM HOFSTAAT KOMMT AUF DIE EMPORE!
DAS IST ERZBARON GOMEZ. ER ORGANISIERT DIE KÄMPFE IN DER ARENA, DESWEGEN HAT ER AUCH EINEN EHRENPLATZ GANZ OBEN.
UND FRAUEN ZU SCHLAGEN GEHÖRT WOHL AUCH ZU SEINEN HOBBYS...
MHM, STIMMT...
...DIESES MIESE ARSCHLOCH HÄTTE MAL 'NE NETTE ABREIBUNG VERDIENT! ZU DUMM, DASS ER SICH NIE OHNE SEINE LEIBWACHE BLICKEN LÄSST...

TÖTE! TÖTE!
ULGOR!
ULGOR!
ORIK, STEH AUF!!
DU SOLLTEST SO WAS NICHT ZU LAUT SAGEN, GORN.
AUCH WENN HIER WAFFENSTILLSTAND HERRSCHT: DU BIST IMMER NOCH IM LAGER DES FEINDES. ES GIBT LEUTE, DIE DICH FÜR 'NE LADUNG SUMPFKRAUT JEDERZEIT BEI DEN ERZBARONEN ANSCHWÄRZEN WÜRDEN...
ORIK!
TOD DEM FETTSACK!
ORIK!
JA, DU ZUM BEISPIEL, DIEGO...
ICH? WIE KOMMST DU DENN DARAUF?!
JA!
SCHLG!
ACH KOMM SCHON, ICH WEISS GANZ GENAU, DASS DU DIR EIN KLEINES ZUBROT ALS INFORMANT DER ERZBARONE VERDIENST. DU BIST EIN SCHATTEN...
ABER ICH WÜRDE NIEMALS MEINE FREUNDE VERRATEN.
TJA GORN, SCHEINT SO, ALS HÄTTEST DU AUF DEN RICHTIGEN MANN GESETZT... ÄH...
...GORN?

HEY, HIERGEBLIEBEN! LEUTE AUS'M NEUEN LAGER KOMMEN HIER NICH' REIN!
SOLL WOHL'N WITZ SEIN, WAS? ICH WILL NUR'N BIER...
IS' MIR SCHEISSEGAL, WAS DU WILLST. DER ERZBARON MÖCHTE KEINEN VON EUCH IN DER NÄHE HABEN, SOLANGE ER DEM KAMPF ZUSIEHT!
WIE DU MEINST. DANN GEH WIEDER HOCH ZU DEINEM BOSS UND PASS AUF, DASS ER SICH NICHT IN DIE HOSE MACHT. DA WO ICH HERKOMME, LÄD MAN SEINE GEGNER ZU EINEM FEST-MAHL EIN, BEVOR MAN SIE TÖTET...
ACH JA?!
UND DA WO ICH HERKOMME, WENDET MAN SEINEM GEGNER NIE...

Gothic

Der Comic

Der **Egmont Ehapa Verlag** lässt in Zusammenarbeit mit der **Ideenschmiede Paul & Paul** Muskeln spielen und Äxte sausen. Der Comic zum heiß ersehnten 3-D-Real-time-Action-Roleplaying-Game **Gothic**, das von **Pyranha Bytes** und **Egmont Interactive** entwickelt wurde, erzählt die Vorgeschichte zum Spiel.

Gothic ist angesiedelt in der Welt der Verdammten. Vier Festgenommene treffen sich in einer Zelle für lebenslänglich Verurteilte im Reich des Königs und schließen Freundschaft. Sie werden alle in das magische Gefängnis eingewiesen. Die Besonderheit dieser Strafanstalt besteht darin, dass eine magische Kuppel die Gefängnismauer bildet, die nur von außen durchdrungen werden kann. Dieser Umstand macht es möglich, auf Wärter zu verzichten und eine eigene Hierarchie innerhalb der Kuppel zu bilden.
Die Gefangenen spalten sich in vier Einheiten: das alte und das neue Lager, eine Art Sekte und zu guter Letzt eine Gruppe von Magiern. Im Moment herrscht Waffenstillstand zwischen ihnen.
Jeder der vier Protagonisten schließt sich einer anderen Gruppe an. Dies bringt ihnen den Vorteil, Einsicht in die Pläne und Vorhaben aller Lager zu bekommen.
Die Freunde schmieden nun abenteuerliche Pläne, das System zu unterwandern, um endlich einen Weg in die Freiheit zu finden.

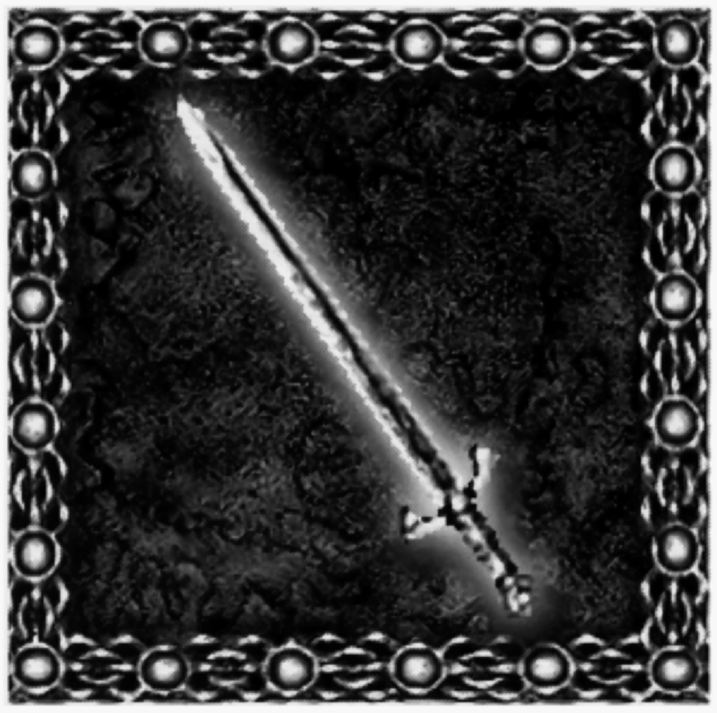
Auf den folgenden Seiten findest du eine kleine Kostprobe des Comics. Mehr über Gothic – Der Comic unter:
www.e-comix.de

e-comix special
Gothic –Helden der Finsternis
Felden•Fetz•Thiel
9,95 • öS 73,-*
ISBN 3-7704-0222-7
* unverbindliche Preisempfehlung

Artefakte

Wenn sie Glück haben, finden sie einige der seltenen magischen Ringe oder Amulette, die ihre Attribute verbessern können, wenn sie sie tragen. Sie können aber nur maximal ein Amulett und zwei Ringe gleichzeitig anlegen.

Nahrung

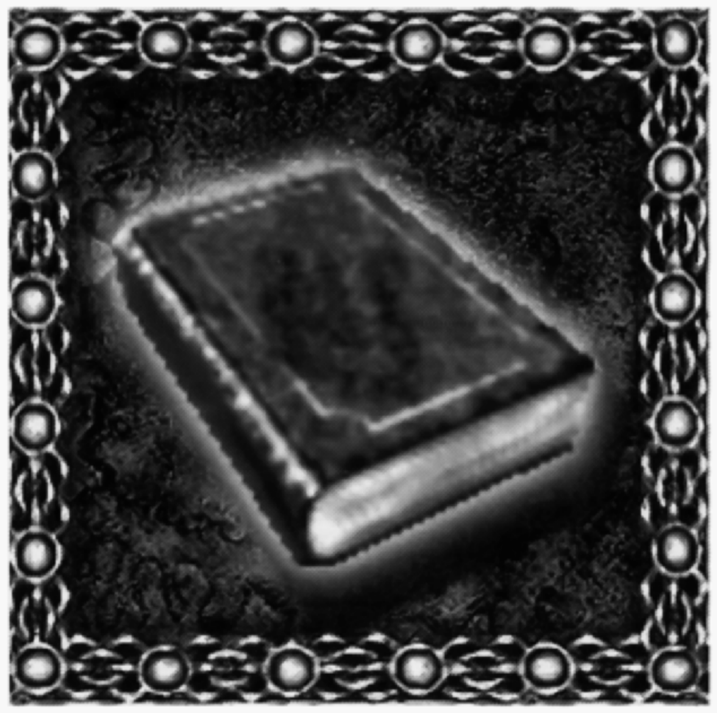


Es gibt zahlreiche essbare Gegenstände, die bei Benutzung Lebensenergie regenerieren. Manche seltenen Kräuter können sogar Mana regenerieren.

Tränke

Hier werden die Heil- und Manatränke aufbewahrt, die wesentlich effektiver sind als normale Nahrung.

Schriften (Bücher, Karten, Schriftrollen)



Im Verlaufe des Spiels wird der Held häufiger auf eine Schriftrolle oder ein Buch stoßen die oft wertvolle Informationen enthalten.

Verschiedenes

Hier werden alle Gegenstände eingeordnet, die keine eigene Kategorie im Inventar haben. Dazu gehört das magische Erz, das die begehrteste Tauschware in der Kolonie ist. Außerdem Schlüssel, Lichtquellen und alle Arten von Kleinkram und Plunder, den man vielleicht bei einem Händler eintauschen kann.

Schlüssel

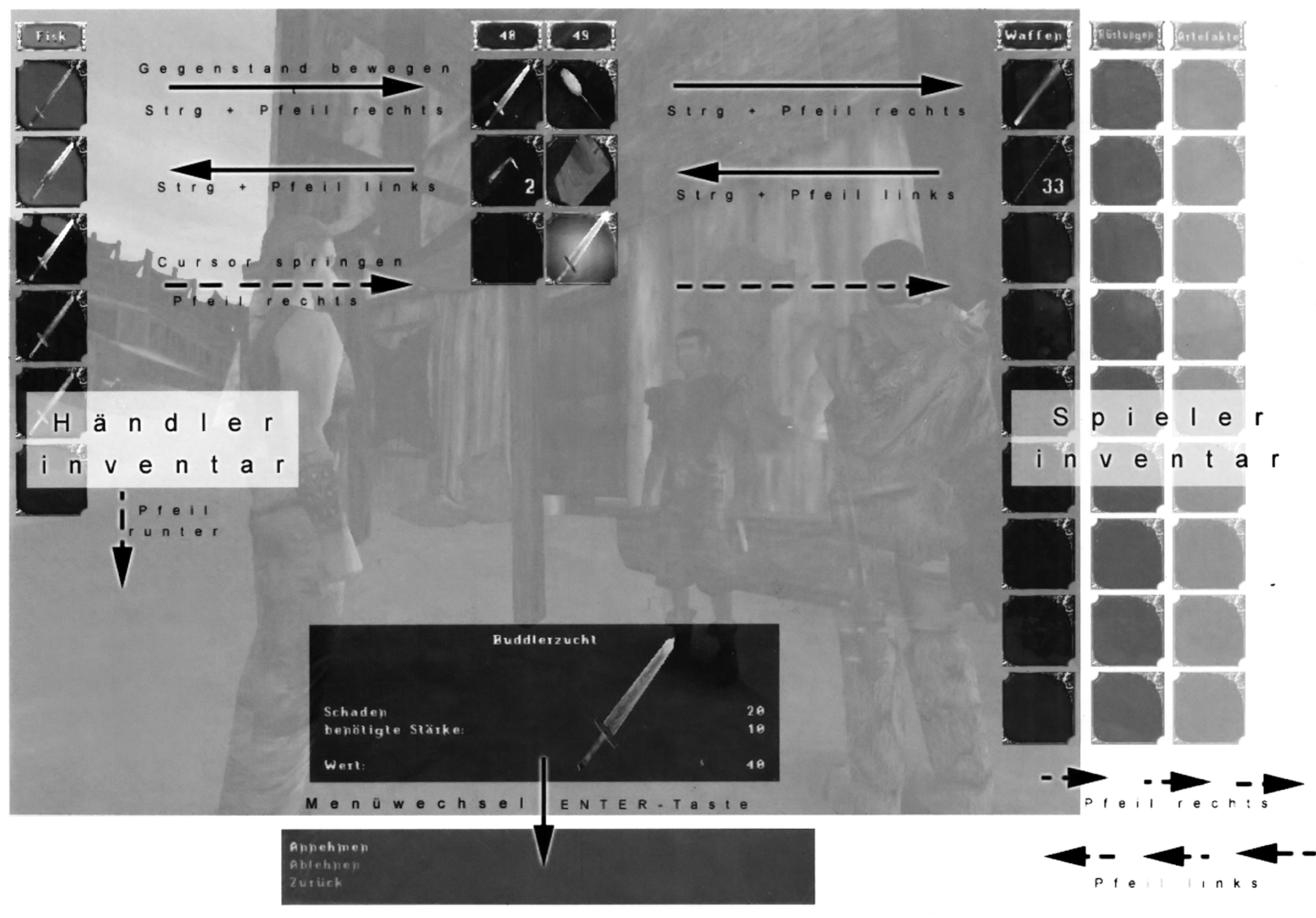
Es gibt 2 Wege Schlösser zu öffnen. Entweder mit dem passenden Schlüssel oder mit einem Dietrich. Wenn sie untalentiert im Schlösser öffnen sind, wird der Dietrich allerdings abbrechen, sobald sie ihn in die falsche Richtung drehen.

Lichtquellen

Fackeln können mit STRG und Pfeil nach Oben angezündet werden.

Handeln mit NSC's

Wenn sie einen NSC (Computer gesteuerter Charakter) treffen, der Ihnen Ware anbietet, dann erscheint als Gesprächspunkt "Zeig mir Deine Ware" oder ein ähnlicher Satz. Wählen Sie diesen Punkt aus, so wird auf der rechten Seite des Bildschirms ihr Inventar angezeigt und auf der linken die Waren, die Ihnen angeboten werden.
In der Mitte werden die Waren angezeigt, die Sie ausgewählt haben. Auf der rechten Seite wieder das was Sie bieten und auf der linken die Waren, die Sie von dem Händler erstehen wollen.
Bewegen Sie sich ein wenig durch die einzelnen Punkte. Sobald Sie in Ihr Inventar kommen, werden Sie durch die einzelnen Kategorien Ihres Inventars gehen. Erst wenn Sie wieder auf Waffen kommen (im eigenen Inventar) können Sie mit der Cursortaste Links wieder auf das Inventar des Händlers kommen.
Sobald Sie Enter drücken, wird ein weiteres Kontrollfeld aufgehen. Hier können sie den Handel vollziehen oder abbrechen.


Fisk
48
49
Waffen
Rüstungen
Artefakte
Gegenstand bewegen
Strg + Pfeil rechts
Strg + Pfeil links
2
Cursor springen
Pfeil rechts
Strg + Pfeil rechts
Strg + Pfeil links
33
Händler inventar
Spieler inventar
Pfeil runter
Buddlerzucht
Schaden 20
benötigte Stärke: 10
Wert: 40
Menüwechsel ENTER-Taste
Annehmen
Ablehnen
Zurück
Pfeil rechts
Pfeil links

Magie

Grundlegendes

Um Zaubern zu können braucht ihr Held MANA. Mana ist die Zauberkraft, die die Magier durch das Anbeten der Götter erhalten.
Verschiedene Zauber sind unterschiedlich schwierig und daher in Kreise eingeteilt. Zauber des ersten Kreises sind leichter zu beherrschen als Zauber höherer Kreise.
Grundsätzlich lässt sich sagen, je höher der Kreis eines Zaubers, umso mehr Mana muss man dafür vorrätig haben.
Weiter sollte man wissen, dass es zwei Arten der Anwendung von Zaubern gibt.
Schriftrollen und Runenzauber.
Mit dem Wirken des Zaubers auf der Schriftrolle wird auch die Schriftrolle "verbraucht". Das heißt Schriftrollen sind nur einmal einsetzbar. Benutze sie weise.
Runen lassen sich immer wieder benutzten. Die einzige Vorraussetzung um eine Rune zu sprechen, ist dass man in dem Kreis der Rune schon unterrichtet wurde und über genügend Mana verfügt.
Einige Zauber kann man verstärken, wenn man mehr Mana benutzt als nötig wäre um den Zauber zu sprechen.
Zauber werden unter den Tastenkürzeln 3 – 0 abgelegt. Dabei steht es frei eine bestimmte Zahl im Inventory zuzuweisen oder den Zauber wie eine Waffe (STRG und Pfeil nach Oben) zu selektieren, dann wird das nächste freie Kürzel zugewiesen.

Die Magier

Feuermagier

Die Magier des Feuerzirkels haben sich entschlossen im Alten Lager zu bleiben. Sie lenken die Geschicke des Alten Lager relativ unbemerkt. Offiziell wird das Alte Lager nur von den Erzbaronen geführt, doch jeder Magier weiß dass das nur der oberflächliche Eindruck ist.
Die Magier des Feuerzirkels erhalten für ihre Gebete an die Götter Mana und die Kontrolle über sehr gefährliche offensive Feuerzauber.

Wassermagier

Auf der anderen Seite sind die Magier des Wasserzirkels, die sich dem Neuen Lager angeschlossen haben. Dort schmieden Sie Ausbruchspläne und leiten somit die Geschicke des Neuen Lagers.
Die Magier des Wasserzirkels beten genauso wie die Feuermagier zu den Göttern und erhalten dafür ebenso gefährliche und offensive Wasser und Kältezauber.

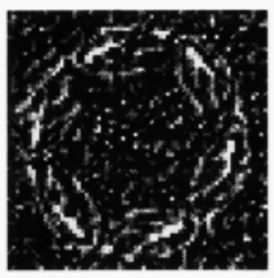
Bruderschaft (Psioniker)

Die Sektenanhänger glauben an eine Gottheit, die Sie den "Schläfer" nennen.
Es ist völlig unbekannt, wie Sie ohne an die wirklichen Götter zu glauben an Mana kommen können, doch Sie erhalten Zugang zu Zaubern, die hauptsächlich das Opfer beeinflussen.

Die Zauber

Feuerzirkel

Feuerpfeil: Trifft ein einzelnes Ziel und verursacht geringen Schaden. Das Feuergeschoss wirkt auf Distanz.



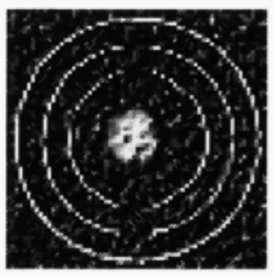
Feuerball: Trifft ein einzelnes Ziel auf Distanz. Es verursacht geringen bis schweren Schaden, abhängig von der Menge an Mana, die ausgegeben wird. Bei allen Feuerzaubern brennen die Gegner anschließend noch und nehmen dadurch weiteren Schaden

Feuersturm: Wird auf ein einzelnen Gegner gezaubert. Sobald es ein Hindernis oder das Opfer trifft, explodiert der Feuersturm und es werden weitere Feuergeschosse auf die Umstehenden geschleudert.

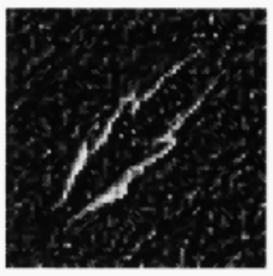
Feuerregen: Eine Feuersäule ragt dabei bis in den Himmel und ergießt von dort aus Feuer auf die Umstehenden. Doch Vorsicht: Der Zauber unterscheidet nicht nach Freund und Feind.

Wasserzirkel

Eispfeil: Wirkt auf einen Gegner und verursacht geringen Schaden.



Kugelblitz: Verursacht mittleren bis starken Schaden. Abhängig von der Menge an Mana die der Held aufbringt.



Blitz: Dieser Zauber verursacht mittleren bis schweren Schaden. Je mehr Mana investiert wird, umso mehr Gegner werden von der Blitzwirkung ergriffen und umso mehr Schaden nehmen die Opfer. Vorsicht: Wird kein Opfer gefunden, auf das der Blitz überspringen kann, schlägt er auf den Beschwörer zurück.

Eisblock: Ein einzelner Gegner eingefroren und ist für einige Zeit bewegungsunfähig. Zusätzlich nimmt er noch geringen Schaden.

Eiswelle: Durch diesen Zauber werden alle Gegner im Umkreis eingefroren und nehmen mittleren Schaden.
Doch Vorsicht. Der Zauber unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind.

Bruderschaft

Freundlich stimmen: Beim Bezaubern wird das Opfer den Helden für einige Zeit als Freund ansehen.

Furcht: Wenn der Held diesen Zauber auf ein Wesen spricht wird es in Panik fliehen.

Schlaf: Läßt ein Opfer müde werden und einschlafen.

Raserei: Spricht der Held den Zauber auf ein Opfer, so wird dieses alles und jeden angreifen. Dabei wird immer der nächste angegriffen, ob Freund oder Feind. Damit wird das Opfer solange fortfahren, bis er selbst tot ist oder der Spruch seine Wirkung verliert.

Kontrolle: Mit diesem Zauber kontrolliert, der Zauberer sein Opfer bis zu einer bestimmten Distanz. Dabei übernimmt der Zauberer sein Opfer und kann es willenlos steuern.
Stirbt das Opfer, kehrt die Kontrolle auch zum Zauberer zurück. Um den Zauber zu beenden und in den eigenen Körper zurückzukehren, drücken Sie Return.

Windfaust: Dies ist einer der beiden Angriffszauber der Bruderschaft. Das Opfer nimmt Schaden und wird zurückgeschleudert.

Sturmfaust: Die selbe Wirkung wie Windfaust, nur, dass mehrere Opfer weggeschleudert werden

Allgemeine

Heilung: Mit diesem Zauber kann sich der Held heilen. Der Zauber wirkt nur, wenn der Held auch Schaden genommen hat.

Monster verkleinern: Der Held kann ein Monster mit diesem Zauber verkleinern. Der größte Vorteil liegt, darin dass Monster schwächer und ungeschützter werden. Aber die Monster werden auch wesentlich langsamer.

Telekinese: Der Held kann mit diesem Zauber Gegenstände auf Distanz bewegen. So kann er sonst unerreichbare Gegenstände in seinen Besitz bringen.

Transformieren: Dieser Zauber kommt in vielfacher Ausführung. Der Zauber bewirkt, dass der Magier sich in alle möglichen Wesen verwandeln kann und somit auch deren Fertigkeiten erlangt. Zum zurückzuverwandeln, drücken Sie Return.

Teleport: Zu den wichtigsten Orten kann sich ein Magier teleportieren, ohne dorthin laufen zu müssen.

Pyrokinese: Dieser Zauber hält das Opferfest und verbrennt es. Der Schaden ist abhängig von der Menge an Mana, die investiert wird.

Untote zerstören: Viel ist über die Wirkung des Zaubers nicht bekannt, da Untote für Märchen aus alten Zeiten gehalten wurden. Da der Beschwörer aber Monster wie Skelette herbeirufen kann, wird angenommen, dass alle beschworenen Monster mit diesem Zauber zerstört werden können.

Andere

Es wird gemunkelt, dass es noch weit mächtigere Magiesprüche gibt, aber darüber ist nichts genaues bekannt

Erfahrungspunkte (XP)

Für das Töten von Monstern, das Erfüllen von Aufträgen bekommt der Held Erfahrungspunkte.
Wenn man sich genügend Erfahrungspunkte verdient, steigt man einen Level auf. Dafür erhält man Lernpunkte und Lebenspunkte. So kann der Held mit der Zeit immer mehr Schaden hinnehmen ohne zu sterben.
Die Lernpunkte kann man bei einem Lehrer im Training für ein Talent oder eine Fertigkeit einsetzten oder um seine Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Mana) zu erhöhen.
Eine Übersicht über die vorhandenen und benötigten Erfahrungspunkte kann man jederzeit im Statusbildschirm (Taste S) ansehen.

Regeln

Zwar hat jedes Lager eigene Regeln und Gebräuche, aber ein paar Dinge haben fast alle Bewohnern der Kolonie gemeinsam.
Hier ein paar Hinweise dazu:

Die Personen in der Kolonie gehen ihren Tagesabläufen nach und die meisten von ihnen schlafen Nachts.
Wenn einem dann nichts besseres einfällt, kann man sich ebenfalls in eine freie Hütte zurückziehen um dort etwas zu schlafen.

Fast jeder in der Kolonie hat etwas dagegen, wenn jemand seine Hütte betritt.
Bleiben sie also aus fremden Hütten draussen oder lassen sie sich wenigstens nicht beobachten wenn sie Ärger vermeiden wollen.
Natürlich gilt das auch für das "Ausleihen" von Gegenständen, die nicht ihnen gehören. Wenn sie sowas tun, lassen sie sich nicht erwischen!
Wenn jemand, den sie dringend sprechen wollen, in seiner Hütte ist, können sie ihn auch von draussen ansprechen.

Wenn man eine Waffe zieht, tut man das in der Regel um zu kämpfen. Deshalb sehen es fast alle Insassen der Kolonie als Bedrohung an, wenn sie in ihrer Nähe eine Waffe ziehen.
Ausnahmen sind da nur Freunde, die sich solange nicht von ihnen bedroht fühlen, wie sie nicht angegriffen werden. Aber wer würde auch seine Freunde angreifen?
Lassen sie also am besten die Waffen stecken, solange sie sie nicht benutzen wollen.

Attribute & Talente

Attribute

Stärke: Die Stärke steigert den Schaden im Nahkampf und ermöglicht es bessere Nahkampfwaffen zu benutzten.

Geschicklichkeit: Eine große Geschicklichkeit ist die Voraussetzung zur Benutzung von besseren Fernkampfwaffen. Außerdem erhöht sich die Zielgenauigkeit.

Mana: Je mehr Mana sie haben, desto mehr Zauber können sie wirken ohne Mana zu regenerieren.

Talente

Einhänder: Einhandwaffen sind Schwerter, Äxte, Keulen, Hämmer, etc, die in der Regel einhändig geführt werden. Nur blutige Anfänger klammern sich mit beiden Händen an einem Einhänder fest.
Es gibt 2 Talentstufen eine Waffe zu beherrschen. Ohne Talent sind sie in der Lage die Waffe zu schwingen, doch können Sie keine Kombinationen schlagen, die Zeit zwischen 2 Schlägen ist lang.
Die Talentstufe I verbessert all diese Dinge und auf der 2. Stufe sind Sie ein Meister der Kategorie.

Zweihänder: Diese Waffen sind größer und schwerer als die einhändigen und setzen eine viel größere Stärke voraus um sie zu benutzen. Dafür machen sie aber auch deutlich mehr Schaden als Einhänder. Auch hier gibt es zwei Talentstufen.

Bogen / Armbrust: Fernkampfwaffen setzen Geschick voraus um sie benutzen zu können. Je Geschickter sie sind, desto bessere Waffen können sie benutzen. Zur Benutzung von Armbrüsten müssen sie in der Regel größeres Geschick haben als bei den Bögen, dafür machen diese auch mehr Schaden.
Es gibt auch hier zwei Talentstufen, die den Umgang mit den Fernkampfwaffen verbessern, die Zeit zum Nachladen verkürzen und die Trefferchance erhöhen.

Das offizielle Lösungsbuch

PRIMA´S OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH

Gothic

ISBN: 3-934783-70-8

Überlebenshilfen für wahre Helden

Beschreibung aller Charakterklassen

Magische Strategien und Taktiken

www.primagames.de

AB SOFORT ERHÄLTLICH!

Auch bei

Tel: 0 56 51 / 30 14 15

www.softhaus-multimedia.de

Schlösser öffnen: Wenn Sie vor einer abgeschlossenen Truhe oder Tür stehen können Sie versuchen diese mit einem Dietrich zu öffnen. Dazu müssen Sie solange links/rechts drücken bis Sie die Kombination herausbekommen haben. Ein Beispiel für eine solche Kombination wäre: links-links-rechts-links.
Bewegen sie den Dietrich dabei in die Falsche Richtung, muß die Kombination von vorn eingegeben werden. Wird die Kombination richtig eingegeben, öffnet sich die Truhe. Bei einem Fehlversuch zerbricht der Dietrich weniger häufig, wenn sie talentiert sind.
Es gibt nur sehr wenige Schlösser, die selbst ein Meister im Schlösser öffnen nicht erfolgreich knacken kann. In solch einem Fall hilft es dann wirklich nur noch den passenden Schlüssel zu finden.

Taschendiebstahl: Die Voraussetzung für dieses Talent ist, dass man sich lautlos an sein Opfer anschleichen kann. Haben sie sich an jemanden angeschlichen und sind nicht gesehen worden, können sie nun versuchen ihm unbemerkt in die Taschen zu greifen (im Schleichen.Modus: STRG und Pfeil OBEN). Aber lassen sie sich nicht zuviel Zeit. Wenn ihr Opfer weggeht, während sie in seinen Taschen wühlen, haben sie ein Problem.

Schleichen: Mit dieser Fertigkeit erhalten Sie einen neuen Bewegungsmodus. (Taste A schaltet schleichen ein/aus) Damit, können Sie sich unbemerkt an ein Opfer heranschleichen um es dann zu bestehlen. Allerdings sollten Sie darauf achten, dass Sie beim Schleichen nicht beobachtet werden, denn das wäre verdächtig.

Akrobatik: Dieses Talent verbessert ihre Beweglihckeit und Körperbeherrschung, so dass sie weiter Springen, un dtiefer Fallen können, ohne sich dabei zu verletzen.

Magiekreise: Um die Runen eines Kreises zu benutzen, müssen Sie in diesem unterrichtet worden sein. Magische Schriftrollen können Sie auch dann benutzen, wenn sie nicht unterrichtet sind.

Tips zum Umgang mit Waffen:

Combo-Attacken: Sobald sie ein Nahkampftalent gelernt haben, können sie Combo-Attacken benutzen. Dazu müssen sie die Attacke nach vorn benutzen (STRG und Pfeil OBEN). Wenn sie im richtigen Moment nach einem Schlag den nächsten ausführen, wird eine Kombinations-Attacke ausgeführt, die schneller und effektiver ist, als mehrere einzeln ausgeführte Schläge.
Testen sie das ruhig ohne Gegner, damit sie im Kampf vorbereitet sind.

Attacke aus dem Rennen: Wenn sie mit gezogener Waffe rennen, können sie eine Attacke nach vorn ausführen. Allerdings erfordert es sehr gutes Timing, einen heranstürmenden Gegner so zu treffen. Nachteil an dieser Attacke ist, dass sie durch den Schwung des Angriffs während des Schlages nicht die Richtung wechseln können. Aber den Kampf mit einer Attacke aus dem Rennen zu eröffnen, wenn der Gegner sie noch nicht wahrgenommen hat, ist einen Versuch wert. Diese Attacke funktioniert übrigens nur mit Einhändern. Zweihänder sind zu schwer um sie so zu benutzen.

Fernkampf: Sobald sie einen Gegner anvisieren (STRG drücken), werden sie diesen so lange im Visier behalten, bis er sich aus der Reichweite ihrer Waffe bewegt, oder sie aufhören auf ihn zu zielen. Wenn sie jetzt schießen (Pfeil OBEN) hängt es von ihrer Geschicklichkeit, ihrem Waffentalent und der Entfernung zum Ziel ab, ob sie treffen oder nicht.
Wollen sie schnell ein andres Ziel anvisieren, müssen sie die Waffe dazu nicht runternehmen. Lassen sie die Waffe im Anschlag (STRG) und drükken sie Pfeil LINKS/RECHTS um auf andere Ziele in Reichweite anzulegen. Der Name des anvisierten Ziels wird im Focus angezeigt.

Steuerung

Aktivitäten in Bewegungsmodus und Kampfmodus:

Moduswechsel:	Space
Bestimmte Waffe oder Zauber:	Shortcuts 1 – 9 (werden beim selktieren schon angezeigt. Nahkampfwaffe immer 1; Fernkampf 2; Magie 4-0; 3 letzter benutzter Zauber)
Bewegen:	Mit den Cursortasten
Seitliche Schritte:	Links: Entf Rechts: Bild runter
Hauptmenu:	ESC
Vom Hauptmenu zurück zum Spiel:	ESC

Aktivitäten die nur im Bewegungsmodus verfügbar sind:

Gegenstände aufnehmen:	Strg + Pfeil rauf
Personen ansprechen:	Strg + Pfeil rauf
Im Gespräch Auswahl treffen:	Pfeil rauf/runter bestätigen: Return
Truhe öffnen/besonderen Gegenstand benutzten:	Strg + Pfeil rauf
Inventar verlassen + Truhe schließen:	ESC
Inventar:	TAB
Von Gegenstand zurücktreten:	Strg + Pfeil runter

Aktivitäten die nur im Kampfmodus verfügbar sind:

Nahkampf	
Zuschlagen:	Strg + Pfeil rauf/links/rechts
Verteidigen:	Strg + Pfeil runter
Ziel wechseln:	Pfeil links/rechts
Fernkampf	
Schießen:	Strg + Pfeil rauf
Ziel wechseln:	Strg + Pfeil links/rechts
Magie:	
Wirken:	Strg
Ziel wechseln:	Pfeil links/rechts

Wer ist wer

Altes Lager:

Erzbaron: Die Erzbarone sind die Anführer des Alten Lagers. Sie haben sich ihre Position erkämpft.
Feuermagier: Diese sind die Magier des Alten Lagers. Am Anfang hast Du einen Brief für die Feuermagier dabei.
Gardist: Die Gardisten sind die Kämpfer des Alten Lagers. Unter ihnen gibt es eine strenge Hierarchie.
Schatten: Schatten sind die Diebe des Alten Lagers. Sie sind dem Alten Lager gegenüber absolut loyal.
Torwache: Torwachen finden Sie entweder am Alten Lager oder am neuen Lager. Diese sorgen dafür, dass keine Monster und andere ungeladene Gäste in das Lager eindringen.
Brückenwache: gehören zum Alten Lager und passen auf, das aus dem Wald keine Monster in das Alte Lager gelangen.
Buddler: Die Buddler arbeiten in den Minen des Alten Lagers. Sie fördern magisches Erz zum Handel mit der Außenwelt.

Neues Lager:

Wassermagier: Die Magier des Neuen Lagers
Söldner: Die Söldner sind die Kämpfer des Neuen Lagers.
Bandit: Die Banditen sind die Diebe des Neuen Lagers. Diese werden Sie überall auf der Oberwelt vorfinden.
Schürfer: Die Schürfer arbeiten in der Miene des Neuen Lagers. Hier fördern sie das magische Erz für den Ausbruch.
Bauer: Bauern werden Sie am Neuen Lager treffen. Sie sind den ganzen Tag damit beschäftigt die Grundnahrungsmittel für das Neue Lager anzubauen.

Bruderschaft

Guru: Die geistigen Führer des Sumpflagers. Sie versuchen mit dem Schläfer in Kontakt zu treten.
Novize: Die Novizen sind im Sektentempel für die Gebete und die alltäglichen Dinge zuständig.
Templer: Templer sind die Kämpfer des Sumpflagers. (magische Fähigkeiten)

Bestiarium

Hier einige der Monster, die die Oberwelt von GOTHIC bevölkern (es gibt eine weit größere Menge an Monstern, die hier nicht aufgeführt sind):

Fleischwanze: Fleischwanzen sind harmloses Ungeziefer. Richtig zubereitet sind sie sogar durchaus essbar und wohlschmeckend. (Das behaupten zumindest diejenigen, die nicht clever genug sind, sich mit anderen Nahrungsmiteln zu versorgen)

Scavenger: Scavenger sind große Laufvögel. Ihr Fleisch wird geschätzt, da es sehr nahrhaft ist. Ihre Schnabelattacken können einen kräftigen Mann umbringen wenn er ungerüstet ist und sich nicht verteidigt. (Ein vermeidbares Schicksal, solange man nicht mit zuviel Reisschnaps im Blut aus dem Lager wankt und dort niedergeschlagen, ausgeraubt und liegengelassen wird)

Molerat: große, fette, haarlose Ratten. Sie sind ziemlich feige, und harmlos solange man ihnen nicht zu nahe kommt oder sie beim Fressen stört.

Goblin: Goblins, auch Gobbos genannt, sind kleine, hinterhältige Kreaturen, die intelligenter sind als einige der Gefangenen. Sie streifen zwischen den Lagern umher, auf der Suche nach Nahrung. Einem Kampf sind sie immer aufgeschlossen, solange sie sicher sind ihn zu gewinnen. Wenn nicht, fliehen sie lieber. Sie benutzen einhändige Waffen, wenn sie welche finden, und greifen am liebsten in Gruppen an. Es gibt Gerüchte darüber, daß es außer den weit verbreiteten grünen Goblins auch eine stärkere, schwarze Variante geben soll (Viel wahrscheinlicher ist aber, daß das die Schwächlinge erfunden haben, die einem Gobbo-Angriff nur mit Mühe entkamen)

Blutfliege: "Paß auf die Blutfliegen auf, wenn Du in die Sümpfe gehst". Wenn ein Neuling diese Warnung ignoriert, beendet er sein Leben oft genug als Sumpfhai-Futter. Blutfliegen sind meist in der Nähe von Wasser zu finden. Ihr Stachel fügt dem unvorsichtigen schmerzhafte Wunden zu.

Wolf: Wölfe sind Rudeltiere, die überwiegend Nachts aktiv sind. Man sollte als schon sehr gute Gründe haben, sich Nachts alleine im Wald aufzuhalten.

Warane: Warane sind eher passive Echsen, die sich am liebsten an einem sonnigen Plätzchen aufhalten. Sie sind vermutlich Aasfresser, können aber einen glücklosen Helden schnell in solches verwandeln wenn sie gestört werden.

[Gerüchte besagen, daß die Feuerwarane das Ergebnis magischer Forschungen sind. (Angeblich erprobte ein Feuermagier die Kombination eines Verwandlungsspruchs mit einem Beschwörungszauber. Die Boshaftigkeit und der Feueratem können eigentlich nur von einem niederen Dämon stammen, die restlichen Merkmale sind die eines Warans. Ob auch von den Wesenszügen der Testpersonen noch etwas vorhanden ist, kann bezweifelt werden...)

Minecrawler: Die Minecrawler sind riesige Insekten, die überwiegend in den Minen der Kolonie vorkommen. Es gibt zwei Arten von Crawlern. Arbeiter und Krieger. Und irgendwo, tief unter den bewachten Minenstollen muß es auch ein Nest geben. Wie sonst ist es zu erklären, daß sie in so großer Anzahl Jahr für Jahr die Minen heimsuchen? Viele unvorsichtige Erzschürfer sind ihnen zum Opfer gefallen. Sie werden durch das Geräusch der Spitzhacke angelockt. Regelmäßiges Lauschen nach verdächtigen Geräuschen, und ein rechtzeitiger Rückzug, unterscheiden die noch lebenden Erzschürfer von denen, derenGebeine in verlassenen Stollen verrotten.

Aber das Wichtigste ist es, sich die Wachen nicht zum Feind zu machen. So manch wagemutiger und vorlauter Halsabschneider, der gut gelaunt eine riesige Erzader freilegte, fand sich plötzlich alleine in einem dunklen Stollen. Die Wachen hinter ihm hatten sich unbemerkt entfernt und seine Fackel war erloschen. Hatte ich schon erwähnt, daß Minecrawler im Dunkeln ausgezeichnet sehen können? (nach einer Crawler-Attacke bleibt das mühsam aus dem Fels gehauene Erz meist zurück und hilft den Findern dabei über den Verlust eines Kameraden hinwegzukommen).

Lurker: Diese schleimige Echse ist ein typischer Wasserbewohner. Als geschickter Jäger, können sie aber auch an Land kurze Strecken sehr schnell zurücklegen. Bevorzugte Beute eines Lurkers sind Gobbos, aber auch ein unvorsichtiger Mensch ist eine willkommene Beute.

Skelett: Skelette kämpfen mit verschiedenen Nahkampfwaffen. Sie sind besonders gefährlich, da Pfeile durch ihr Gerippe hindurchgehen ohne Schaden anzurichten. Unter den Skeletten soll es auch Skelett-Magier geben.

Technischer Support und Kontakt

Online Support
Piranha Bytes bietet neueste Nachrichten, Software-Updates, Überblicke, technischen Support und vieles mehr zu GOTHIC auf folgenden Seiten:

World Wide Web: http://www.piranha-bytes

Zusätzlichen Support

Egmont Interactive by Maxupport
Montag – Freitag von 18 bis 20 Uhr
Tel: 0180 525 83 83
(0,24 DM / Minute innerhalb Deutschlands)

Bevor Sie den technischen Support anrufen ...
Falls Sie Probleme haben, sollten sich folgende Informationen aufschreiben und beim Telefonat zur Hand haben:

- Die Programmversion. Steht oben im Menü
- Den Hersteller Ihres Computers und CPU-Typ sowie –Geschwindigkeit (eventuell Verkäufer falls es sich um eine Einkaufskette handelt.)
- Wie viel RAM (Hauptspeicher) hat Ihr System?
- Die Version und Art des Betriebssystems, das Sie verwenden.
- Den Hersteller und das Modell Ihrer Grafik- und Soundkarte.

Aktuelle Informationen:
Finden Sie auf der GOTHIC CD in der Datei "Readme.txt"
Alle Informationen, die es nicht mehr in das Handbuch geschafft haben.

Credits

Management
Stefan Nyul
Alex Brüggemann
Michael Hoge

Gamedesign
Michael Hoge
Alex Brüggemann
Tom Putzki
Stefan Nyul

zusätzliches Gamedesign
Björn Pankratz
Horst Dworczak

Art-Direction
Michael Hoge

Programmierung
Engine und Lead Programmer
Dieter Hildebrandt

Programmierung
Ulf Wohlers
Bert Speckels
Carsten Edenfeld

Zusätzliche Programmierung
Andre Schrieber
Manuel Moos
Roman Keskenti
Kurt Pelzer
Max-Dennis Lüsebrink

Zusätzliche Tool Programmierung
Kai Rosenkranz
Peter Sabath
Holger Beisheim

Administration Programmierung
Björn Pankratz

Leveldesign und 3D-Modeling
Lead Artist
Horst Dworczak

Modeling
Mario Röske
Sascha Henrichs

2D Artist
Torsten Dinkheller
Tobias Franz

zusätzliche 2D-Grafiken
Anja Riehl
Frank Kahlfuss

Illustrationen
Ralf Marczinczik
Claus Wohlgemuth
Uwe Meier

Charakter-Modeling und Texturierung
Uwe Meier
Markus Kark

Zusätzliche Texturierung
Vadim Pietrzynski
Folko Streese

Charakter Animationen
Markus Kark
André Hotz
Alex Brüggemann

zusätzliche Animationen
Kritzelkratz 3000
Vadim Pietrzynski
Jürgen Bilstein
Markus Plewa

Motion-Capture Darsteller
Laurenz Nolting
Jürgen Alban
Marina Korin

Intro&Cutscene Rendering
Markus Kark
Andre Hotz
Markus Plewa

Story, Dialoge und Missionen
Michael Hoge
Stefan Nyul
Mattias Filler

unterstützendes Storydesign
Thorsten Feld
Carsten Kißlat
Steffen Rühl
Florian Jacobi
Jörg Bütow
Navid Vahdat

Musikkomposition, Arrangement,Implementation
Kai Rosenkranz

Zusätzliche Musikproduktion und Aufnahmetechnik:
Willy Rosenkranz

Soundeffekte
Kai Rosenkranz
Marco Rademacher

zusätzliche Soundeffekte
Björn Pankranz

visuelle Spezialeffekte
Kai Rosenkranz

AI-Scripting
Stefan Nyul
Jochen Peketz
Clemens Schmitz
Michael Hoge

Qualitätssicherung
Lead QA
Björn Pankratz

QA
Stefan Kalveram
Mattias Filler

Marketing und PR
Tom Putzki
Torsten Dinkheller

Webdesign
Torsten Dinkheller
Kai Rosenkranz

Lokalisation
Effective Media

Technische Unterstützung
Michael Rüve

Egmont Interactive
Geschäftsleitung
Frank Delbrügge

Produktmanagment
Julia Legner
Stefanie Franck

Projektmanagement
Andrea Schweizer
Kai Knipper

Public Relations
Sabine Rosseck

Sprecher
Christian Wewerker
Pete Knorr
Dieter Gring
Johannes Steck
Pitt Krüger
Peter Heusch
Klaus Bauer
Joachim Pütz
Hans-Jörg Karrenbrock
Helge Heynold
Michael Deckner
Uwe Kaschel
Ast Vedder
Helmut Winkelmann
Bodo Henkel

Hotline:

Egmont Interactive by Maxupport
Montag – Freitag von 18 bis 20 Uhr
Tel: 0180 525 83 83
(0,24 DM / Minute innerhalb Deutschlands)